

MEDIA KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN NILAI-NILAI PANCASILA SISWA KELAS III SDN 1304 MOMPANG

UMMIYATUL TAZKIA RODINA NASUTION¹, ARRINI SHABRINA ANSHOR²

^{1,2} UNIVERSITAS MUSLIM NUSANTARA AL WASHLIYAH
e-mail: ummiyatultazkiarodinanst@umnaw.ac.id¹, arriniShabrinaAnshor@umnaw.ac.id²

Abstract

This research aims to determine the feasibility of caurtette learning media on Pancasila values material through student responses, teacher responses, and student learning outcomes. The research method uses the development method with the ADDIE design. The research sample was one media expert, one material expert, and three teachers. Data collection instruments were material expert questionnaires, media expert questionnaires, and teacher response questionnaires. Data analysis techniques are data descriptions and percentages. The research results obtained are as follows: 1) The development of quartet card learning media was carried out based on problem analysis, analysis, needs and review of existing theories based on guidance from experts. 2) The feasibility of the quartet card learning media material on Pancasila values received very adequate validity from material experts and media experts with a feasibility range of 81-100% in the very feasible category. Where material experts gave a score of 82.86%, and media experts gave a score of 84.76%. 3) The response of teachers at SDN 1304 Mompang to the quartet card learning media regarding Pancasila values for class III elementary school students was 82.08%, in the range of 81-100% in the very appropriate category. It can be concluded that the quartet learning media is suitable for use in Civics subjects with material on Pancasila values.

Keywords: Media quartet, Pancasila values, media experts, material, teacher response

INFO ARTIKEL

Article history:

Received 2 Juli 2024

Revised 5 Juli 2024

Accepted 5 Juli 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kaurtet pada materi nilai-nilai Pancasila melalui respon siswa, respon guru, dan hasil belajar siswa. Metode penelitian menggunakan metode pengembangan dengan desain ADDIE. Sampel penelitian adalah satu orang ahli media, satu orang ahli materi, dan tiga orang guru. Instrumen pengumpulan data angket ahli materi, angket ahli media, dan angket respon guru. Teknik analisis data adalah deskripsi data dan persentase. Hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: 1) Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet dilakukan berdasarkan analisis permasalahan, analisis, kebutuhan, dan tinjauan terhadap teori yang ada berdasarkan bimbingan dari ahli. 2) Kelayakan media pembelajaran kartu kuartet materi nilai-nilai Pancasila mendapatkan validitas sangat layak dari ahli materi dan ahli media dengan rentang kelayakan 81-100% kategori sangat layak. Dimana ahli materi memberikan skor 82,86%, dan ahli media memberikan skor

84,76%. 3) Respon guru SDN 1304 Mompang terhadap media pembelajaran kartu kuartet materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas III SD sebesar 82,08% berada pada rentang 81-100% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kuartet layak digunakan pada mata pelajaran PKn materi nilai-nilai Pancasila.

Kata Kunci: Media kuartet, nilai pancasila, ahli media, materi, respon guru

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembentukan karakter bangsa. Di Indonesia, Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter warga negara, termasuk di dalamnya siswa-siswa di jenjang pendidikan dasar. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu pelajaran yang harus diikuti oleh setiap siswa sekolah Dasar (Susanti, 2019). Implementasi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan kognitif siswa mengenai Pancasila, juga untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang terkandung di dalamnya.

Pembelajaran juga idealnya berlangsung secara efektif dan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Uno B. Hamzah, 2016). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi ditandai dengan memiliki rasa suka atau senang terhadap pelajaran, adanya rasa ketertarikan, menyatakan bahwa dia menyukai pembelajaran tersebut, memiliki kesadaran untuk belajar tanpa harus disuruh, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memberikan perhatian penuh (Djamarah, 2022). Hal yang sama disampaikan oleh Slameto (2010), bahwa siswa yang memiliki minat belajar dapat dilihat melalui perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa terhadap pembelajaran yang diikutinya. Pengaruh media pembelajaran pada tahap orientasi sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran saat itu. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menemukan dan mengelola pengetahuan yang mereka dapat dengan cara mandiri.

Menurut Sulastri et al., (2020), berpendapat bahwa kartu kuartet adalah media dalam bentuk permainan dengan beberapa jumlah kartu dan terdapat gambar serta keterangan berupa tulisan sehingga dapat menjelaskan gambar tersebut. Media kartu kuartet ini sesuai dengan gaya belajar siswa di Sekolah Dasar yaitu belajar selayaknya bermain. Selain bermain terdapat unsur edukasi yang siswa dapatkan dengan suasana menyenangkan pada proses pembelajaran, sehingga dengan adanya kartu kuartet diharapkan dapat meningkatkan nilai-nilai pancasila siswa kelas III.

Kartu kuartet ini dipilih dengan mempertimbangkan beberapa alasan yakni, banyak siswa kelas III yang cenderung sering bermain kartu saat istirahat dan mereka lebih bersemangat saat bermain kartu dari pada saat pembelajaran, belum lagi banyak penjual di

sekitar sekolah yang menjual kartu tersebut, kartu kuartet, Kartu kuartet ini dipilih sebagai media untuk di kembangkan karena bentuknya yang praktis dan mudah untuk dibawa kemana-mana (Faizah, 2018).

Rencana dalam pembelajaran di kelas perlu untuk dibuat terlebih terlebih dahulu agar sesuai dengan kurikulum, silabus dan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Untuk itu menetapkan model pembelajaran yang sesuai perlu dilakukan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Memilih bahan ajar yang relevan, media pembelajaran dan penilaian harus disesuaikan dengan karakteristik materi Nilai-nilai Pancasila (PPKN).

Dapat disimpulkan bahwa bentuk permainan kartu kuartet merupakan kartu kombinasi berbentuk gambar dan kata keterangan di dalamnya. Terdapat banyak variasi gambar, dan kata-kata keterangan yang mampu menuntun siswa untuk memahami materi Nilai-nilai Pancasila dalam kartu tersebut sehingga media tersebut akan menarik perhatian siswa. Kartu kuartet memiliki kelebihan yakni praktis karena mudah untuk dibawa ke mana-mana, selain itu terdapat berbagai variasi gambar yang menarik sehingga siswa merasa senang saat mempelajari materi yang terdapat pada permainan kartu tersebut (Hardhita, 2022).

Penelitian ini berupaya memberikan solusi melalui media kartu kuartet yang berbasis permainan, dengan tujuan mengajak siswa untuk memahami banyaknya nilai-nilai pancasila. Media kartu kuartet ini memperlihatkan apa saja budaya yang ada dengan melalui gambar dan tulisan-tulisan yang ada di kartu kuartet tersebut. Kartu ini memiliki 4 pasang yang nantinya siswa harus mengumpulkan satu kartu dengan tiga kartu lainnya yang nantinya dapat membeikan rasa penasaran akan setiap kartu yang di terimanya (Izza, 2018).

Berdasarkan latar belakang yang menunjukkan hasil negatif dari pembelajaran yang terlalu monoton dan tidak menarik maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Nilai-nilai Pancasila Siswa Kelas III SDN 1304 Mompang”.

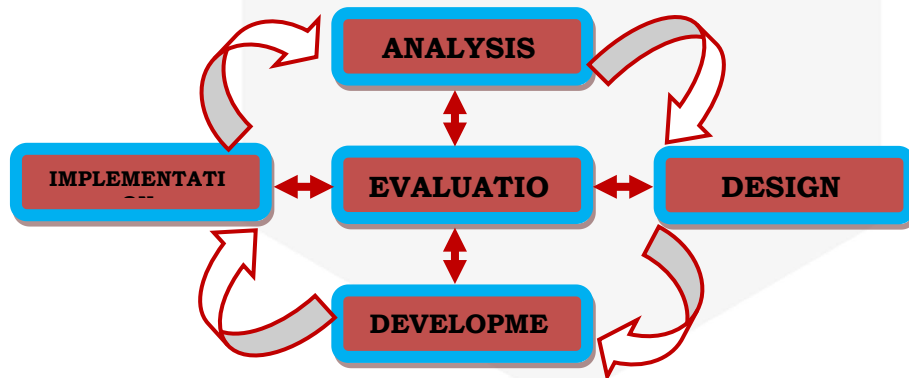
2. Metode

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) model ADDIE (Analysis, Develompent, Implementation, and Evaluation). Yaitu model desain pembelajaran sistematis sebagai aspek prosedur pendekatan sistem untuk mendesain dan pengembangan teks, materi, media pembelajaran (Yusuf, 2013). Dimana pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan media kuartet pada materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas III SD.

Adapun desain penelitian ini sesuai metode yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut:

1. Analysis [analisis]
2. Design [perancangan]
3. Development [pengembangan]
4. Implementation [implementasi]
5. Evaluation [evaluasi]



Gambar 1: Teknik Pengembangan Media R & D

Namun di dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi penggunaan metode yaitu Analysis, Design, dan Development.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dilakukan secara non-sistematis dan tidak menggunakan instrument pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan pembelajaran di kelas guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh Guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini berupa foto-foto dan tulisan siswa SDN 1304 Mompang pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu kuartet, dan pada saat pengisian angket respon siswa dan guru.

Angket

Angket merupakan skala penilaian yang diberikan guru dan siswa terhadap media pembelajaran kuartet pada materi nilai-nilai Pancasila pada siswa yang diterapkan di SDN 1304 Mompang.

Test

Test adalah soal tertulis berupa pilihan berganda tentang nilai-nilai Pancasila yang akan digunakan untuk mengukur indeks pencapaian hasil belajar siswa tentang nilai-nilai Pancasila yang baru saja dipelajari diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*.

Teknik Analisi Data

Hasil analisis data digunakan untuk mengambil kesimpulan terhadap hipotesis yang diajukan. Angket tanggapan bersifat kuantitatif data dapat dianalisis secara menggunakan statistik inferensial dengan deskripsi (mean, median, mode, standar deviasi, dan skor total). Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan lima respon. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor seperti Tabel 3 berikut:

Tabel 1: Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

No.	Analisis Kuantitatif	Skor
1.	Sangat baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat kurang	1

Sumber: Hasibuan (2023). *Metodologi Penelitian Teori dan Praktik Riset Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*. Hal: 130 (Dimodifikasi)

Nilai yang diberikan adalah satu sampai lima untuk respon sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang setuju, yang menggambarkan posisi yang sangat positif ke posisi yang sangat negatif. Tingkat pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Data interval dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden.

Presentase Jawaban Responden : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor yang Tertinggi/ideal}} \times 100\%$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversion skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel berikut:

Tabel 2: Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Skor Presentase (%)	Interprestasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Sangat kurang layak

Sumber: Hasibuan (2023). *Metodologi Penelitian Teori dan Praktik Riset Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*. Hal: 130 (dimodifikasi)

Berdasarkan data tabel di atas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media, dan kualitas teknis pada bahan pembelajaran media kartu kuartet untuk kelas III pada materi pancasila dalam kehidupan dikategorikan sangat layak atau layak.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media Video Pembelajaran Tematik. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan ADDIE yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet sebagai pembelajaran PKn di sekolah SD Negeri 1304 Mompang. Langkah-langkahnya yang diambil peneliti adalah sebagai berikut:

1. (Analyze) Analisis

Tahap analisis atau perencanaan merupakan kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan. Tahap analisis ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi peserta didik di kelas III SD Negeri 1304 Mompang. Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas III di sekolah tersebut, bahwa kesulitan guru yang sering dialami dalam proses pembelajaran yaitu disebabkan karena keterbatasannya media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku teks dan media kertas bergambar ketika membahas materi pelajaran khususnya materi nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu guru memerlukan media yang dapat digunakan untuk menjelaskan pembelajaran.

Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik bahwa peserta didik kelas III SD Negeri 1304 Mompang khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila yang banyak berisi teks bacaan sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga penggunaan media dalam hal ini sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media yang dapat digunakan beraneka ragam. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media kartu kuartet yaitu suatu media yang dapat menampilkan berbagai unsur yaitu unsur teks, dan gambar yang menampilkan informasi dan isi dari pembelajaran.

2. (Design) Perancangan

Tahap desain yaitu tahap merancang konsep produk pada media pembelajaran. Dimana pada tahap ini template, teks, background, gambar dan elements. kartu kuartet dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran, jenis huruf dan tulisan disesuaikan dengan kebutuhan.

3. (Development) Pengembangan

Selesai tahap desain, tahap selanjutnya yaitu tahap Development. Tahap ini merupakan tahap pengembangan media kartu kuartet yang akan peneliti kembangkan yaitu dengan menciptakan media kartu kuartet berdasarkan hasil rancangan sebelumnya. Kemudian media kartu kuartet tersebut di validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran guru kelas III SD Negeri 1304 Mompang.

Pengembangan Kartu Kuartet Materi Nilai-nilai Pancasila

Pengembangan media kartu kuartet dilakukan berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang ada. Dimana berdasarkan hasil pengamatan, kajian pustaka, dan hasil bimbingan ditemukan permasalahan siswa di sekolah, diantaranya; 1) siswa memiliki minat belajar yang rendah, 2) siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, 3) siswa mendapatkan hasil belajar yang rendah, 4) pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton dan membosankan bagi siswa, 5) belum ada media pembelajaran yang dirancang secara khusus pada pembelajaran PKn terutama materi nilai-nilai Pancasila.

Berangkat dari permasalahan tersebut, kemudian peneliti melalui bimbingan dari Dosen Pembimbing melakukan studi pustaka untuk menemukan media yang relevan untuk dikembangkan dalam rangka meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan kajian tersebut, kemudian didesain media pembelajaran kuartet pada materi nilai-nilai Pancasila. Dimana pada desain media kuartet tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian materi, kesesuaian media, dan kesesuaian pembelajaran. Dimana masing-masing memiliki aspek kesesuaian sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian materi, terdiri dari; kualitas materi dan kualitas pembelajaran (Alsyabri, 2021).
- 2) Kesesuaian media, terdiri dari; aspek didaktis, aspek konstruksi, dan aspek teknis (Alsyabri, 2021).
- 3) Kesesuaian pembelajaran, terdiri dari; aspek kesesuaian materi, aspek tampilan media, dan aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Alsyabri, 2021).

Kemudian, masing-masing aspek tersebut dikonsultasikan kepada ahli masing-masing untuk dilakukan validasi, yaitu ahli materi, ahli media, dan bagaimana respon guru. Sebagaimana akan dideskripsikan pada bagian berikutnya.

Kelayakan Media Kartu Kuartet Berdasarkan Validasi Ahli

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pembelajaran dikonsultasikan kepada Ibu Safrida Napitupulu, S.Pd., M. Pd. melalui angket validasi ahli materi yang diajukan berjumlah 14 item yang terdiri dari dua aspek, dengan alternatif penilaian dengan skor antara 1 sampai 5. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 3: Hasil Validitas Ahli Materi

No	Aspek	Skor	% Skor	Kesimpulan
1	Kualitas materi	28	80.00	Sangat Layak
2	Kualitas pembelajaran	30	85.71	Sangat Layak
Rata-rata		29	82.86	Sangat Layak
Total		58	82.86	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa skor total terhadap validitas yang diberikan ahli materi kepada angket yang diajukan tentang media pembelajaran kartu kuartet pada materi pembelajaran nilai-nilai pancasila untuk siswa kelas III SD sebesar 58 dari skor 70, atau 82,86%. Masing-

masing aspek juga memiliki persentase skor kualitas materi 80,00%, kualitas pembelajaran 85,71%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa validasi yang diberikan ahli berada pada rentang 81-100% atau kategori sangat layak.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pembelajaran dikonsultasikan kepada Bapak M. Nooer Fadlan, S. Pd, M. Pd. melalui angket validasi ahli media yang diajukan berjumlah 21 item yang terdiri dari tiga aspek, dengan alternatif penilaian dengan skor antara 1 sampai 5. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4: Validitas Ahli Media

No	Aspek	Skor	% Skor	Kesimpulan
1	Aspek didaktik	21	84.00	Sangat Layak
	Aspek kontruksi	27	90.00	Sangat Layak
2	Aspek teknis	41	82.00	Sangat Layak
	Rata-rata	29.7	85.33	Sangat Layak
	Total	89	84,76	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa skor total terhadap validitas yang diberikan ahli mediai kepada angket yang diajukan tentang media pembelajaran kartu kuartet pada materi pembelajaran nilai-nilai pancasila untuk siswa kelas III SD sebesar 89 dari skor 105, atau 84,76%. Masing-masing aspek juga memiliki persentase skor aspek didaktik 84,00%, aspek kontruksi 90,00%, aspek teknis 82,00%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa validasi yang diberikan ahli berada pada rentang 81-100% atau kategori sangat layak.

. Respon Guru Terhadap Media Kartu Kuartet Nilai-nilai Pancasila

Media pembelajaran kartu kuartet pada materi pembelajaran nilai-nilai Pancasila juga diminta pendapat guru sebagai ahli pembelajaran, atau yang langsung berinteraksi dengan siswa dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran di sekolah. Untuk mendapatkan pendapat atau respon guru, kemudian diajukan angket respon guru berjumlah 16 item, terdiri dari 3 aspek, yaitu; aspek penyajian materi, aspek tampilan media, dan aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Angket tersebut juga memiliki alternatif jawaban penskoran antara 1 sampai 5. Dimana angket tersebut diisi oleh 3 orang guru di SDN 1304 Mompang. Masing-masing guru tersebut diberikan lembaran angket yang telah disediakan sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis terhadap angket yang telah diisi guru tersebut, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 5: Angket Respon Guru

No	Aspek	Skor	% Skor	Kesimpulan
1	Penyajian materi	74	82.22	Sangat Layak
2	Tampilan media	74	82.22	Sangat Layak
3	Keterlibatan siswa	49	81.67	Sangat Layak
	Rata-rata	65.7	82.04	Sangat Layak
	Total	197	82.08	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa skor total terhadap respon yang diberikan guru SDN 1304 Mompang kepada angket yang diajukan tentang media pembelajaran kartu kuartet pada materi pembelajaran nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas III SD sebesar 197 dari skor 240, atau 82,08%. Masing-masing aspek juga memiliki persentase skor penyajian materi 82,22%, aspek tampilan media 82,22%, aspek keterlibatan siswa 81,67%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa respon yang diberikan guru terhadap media pembelajaran kartu kuartet materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas III SD berada pada rentang 81-100% atau kategori sangat layak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas ahli materi terhadap media pembelajaran kartu kuartet materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas III SD sebesar 82,86%, validasi ahli media 84,76%, dan respon guru sebesar 82,08%. Dimana masing-masing skor yang diberikan berada pada rentang antara 81-100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas III SD memiliki validitas yang sangat layak.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Anggraini (2023), yang berjudul “Pengembangan media kartu kuartet pada muatan pelajaran IPS kelas VI SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru”. Dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

Hasil penelitian Latifah et al (2023), yang berjudul “pengembangan media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi untuk keterampilan membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil tes unjuk kerja keterampilan membaca keseluruhan siswa memperoleh skor sebesar 86,17% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa Sekolah Dasar.

Hasil penelitian Rofi'ah et al. (2023), yang berjudul “perancangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran moderasi beragama pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil validasi ahli terdiri dari Validator ahli materi 83%, validator media 94 %, validator pembelajaran 85%. Dari prosentasi tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji media kartu kuartet literasi moderasi beragama menunjukkan hasil dengan kriteria sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa (Sulistio & Haryanti, 2022). Media pembelajaran kuartet adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dimana media pembelajaran kuartet dirancang melalui penggunaan kartu-kartu kuartet yang berisi materi pembelajaran. Masing-masing kartu berisi sub materi yang didesain sedemikian rupa untuk dapat lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Pada materi nilai-nilai Pancasila yang akan dibahas pada penelitian ini, kemudian didesain kartu sebanyak 20 lembar kartu, dimana masing-masing kartu berisi tentang materi nilai-nilai Pancasila dari setiap sila yang ada pada Pancasila.

Kartu kuartet merupakan sebuah kartu dengan metode permainan, dimana kartu tersebut memiliki bentuk dengan tekstual yang menggambarkan gambar tersebut. Biasanya, nama gambar diletakkan di paling atas kartu serta tulisannya juga di buat lebih tebal dan besar (Izza, 2018), sehingga dapat lebih mudah dibaca dan dipahami oleh siswa, karna dipandang menarik dan dengan jelas dapat dibaca.

Menurut Puspitasari & Sujarwo (2021), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memberikan pengaruh penuh pada proses belajar siswa, yakni dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dalam belajar, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pengaruh media pembelajaran pada tahap orientasi sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran saat itu. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menemukan dan mengelola pengetahuan yang mereka dapat dengan cara mandiri.

Pembelajaran juga idealnya berlangsung secara efektif dan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Uno B. Hamzah, 2016). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi ditandai dengan memiliki rasa suka atau senang terhadap pelajaran, adanya rasa ketertarikan, menyatakan bahwa dia menyukai pembelajaran tersebut, memiliki kesadaran untuk belajar tanpa harus disuruh, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memberikan perhatian penuh (Djamarah, 2022). Hal yang sama disampaikan oleh Slameto (2010), bahwa siswa yang memiliki minat belajar dapat dilihat melalui perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa terhadap pembelajaran yang diikutinya.

Hasil belajar siswa pada aspek kognitif merupakan kemampuan siswa memahami materi pembelajaran yang baru saja dipelajari yang diukur menggunakan instrumen tertentu seperti tes uraian atau tes objektif (Prastiwi et al., 2023). Sehingga, hasil belajar siswa dipandang tuntas pada aspek kognitif ditandai dengan penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan, dimana siswa dapat menjawab tes atau pertanyaan-pertanyaan yang diajukan tentang materi pembelajaran dengan jawaban benar dan memperoleh skor tinggi dan merujuk pada kriteria ketuntasan minimum (KKM) sekolah (Slameto, 2014). Dimana di SD Negeri 1304 menetapkan bahwa nilai KKM sekolah untuk setiap mata pelajaran adalah 75.

4. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet dilakukan berdasarkan analisis permasalahan, analisis, kebutuhan, dan tinjauan terhadap teori yang ada berdasarkan bimbingan dari ahli.
2. Kelayakan media pembelajaran kartu kuartet materi nilai-nilai Pancasila mendapatkan validitas sangat layak dari ahli materi dan ahli media dengan rentang kelayakan 81-100% kategori sangat layak. Dimana ahli materi memberikan skor 82,86%, dan ahli media memberikan skor 84,76%.
3. Respon guru SDN 1304 Mompang terhadap media pembelajaran kartu kuartet materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas III SD sebesar 82,08% berada pada rentang 81-100% dengan kategori sangat layak.

Daftar Pustaka

- Adha, M. M., & Susanto, E. (2020). Kekuatan Nilai-nilai Pancasila dalam Membangun Kepribadian Masyarakat Indonesia. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 121–138. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.319>
- Alsabari, A. W. (2021). Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Journal of Education Informatic Technology and Science*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.37859/jeits.v3i1.2602>

- Anggraini, Y. (2023). *Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI SDIT Raudhatulrrahmah Pekanbaru* (Vol. 9). UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Anwar, F., Pajariantio, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Agustina, I., Astuti, D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Tohar Media.
- Cynthia, S. (2023). *Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-Barcode Dengan Model Pembelajaran Mind Mapping Kelas IV pada Pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik* [UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember]. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Darmodiharjo, D. (2017). *Santiaji Pancasila*. Usaha Nasional.
- Djamarah, S. B. (2022). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Faizah, N. I. hasanatul. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kuartet Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Jetis 3 Lamongan. *JPGSD*, 5(3), 53–54.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Vol. 11, Issue 1). Rajawali Press. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Hafsah, H., & Afni, A. (2021). Pendidikan Kecerdasan Moral Sebagai Penguatan Kepribadian Siswa Era Industry 4.0. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 24. <https://doi.org/10.31764/civicus.v9i1.5813>
- Hardhita, R. S. (2022). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pancasila pada Mata Pelajaran PPKn untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Penerapan Nilai dalam Kehidupan Sehari-hari. *Bullet: Jurnal Multidisplin Ilmu*, 01(4), 655–661.
- Hasan, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasibuan, A. D. (2023). *Metode Penelitian: Teori Dan Praktik Riset Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*. Merdeka Kreasi.
- Izza, N. L. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas IV Minu Raudlatul Falah Talok Malang*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. In *Bintang Sutabaya*. Bintang Surabaya.

- Latifah, A. K., Idris, M., & Prasrihamni, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang. *Journal on Education*, 06(01), 2783–2799.
- Prastiwi, Y. E. N., Arba'iyah, Barru, A. A. Al, & Hidayatullah, A. S. (2023). Penilaian dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, 1(4), 218–231. <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/view/293>
- Puspitasari, R. D., & Sujarwo. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD Swasta Muhammadiyah Pancur Batu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 03(02), 199–207.
- Rachmah, H. (2018). Nilai-nilai dalam Pendidikan Karakter Bangsa yang Berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. *E-Journal Widya Non-Eksakta*, 1(1), 7–14.
- Rofi'ah, S., Jasmino, & Mahsun, A. (2023). Perancangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Moderasi Beragama Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, Ekonomi, Pendidikan Dan Keagamaan*, 7, 17–23.
- Salima, D. M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai-nilai Pancasila pada Kearifan Lokal Masyarakat Baduy. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7158–7163.
- Sara, Y. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran PPKN Berbasis Kartu Kwartet Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP PGRI 4 Kota Jambi. In *Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5, Issue 3). Universitas Jambi*.
- Setiawan, U., Malik, H. A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., Nuranisa, V., Koswarini, D., Mulyana, & Maldini, C. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slameto. (2014). *Pembelajaran Inovatif: Model, strategi, dan Teknik*. Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhady, I. (2016). *Wawasan Kebangsaan Dalam Kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia*. Lembaga Administrasi Negara.

- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanah, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v4i3.26874>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). In *Eureka Media Aksara*. Eureka Media Aksara.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Susanti. (2019). Analisis Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn Menggunakan Model Pembelajaran TGT Kelas III SD. *Scholastica Jorunal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar*, 2(2), 41–50. <https://doi.org/10.31851/sj.v2i2.7569>
- Uno B. Hamzah. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Cet. XIV. Bumi Aksara.
- Wahyudi, A. (2015). Ideologi Pancasila: Doktrin Yang Komprehensif Atau Konsepsi Politis? *Jurnal Filsafat*, 39(1), 94–115. www.m-amienrais.com,
- Yusuf, A. M. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Penelitian Gabungan*. UNP Press.
- Zukira, Harun, A. H., & Jamaluddin. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Alkhairaat Towera Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Pada Mata Pelajaran PKn. *Kreatif Tadulako*, 3(4), 12 halaman. <file:///C:/Users/Personal/Downloads/Documents/3062-9437-1-PB.pdf>
- Zulfiana, S. A. (2022). *Jenis-jenis Media dalam Pembelajaran*. Universitas Muhamamdiyah Sidoarjo.